

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang mendasar dalam mempersiapkan sumber daya manusia sebagai upaya menghadapi proses dan dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara ditengah-tengah pluralitas masyarakat global. Pendidikan merupakan suatu proses yang berkelanjutan, terus-menerus dan berlangsung seumur hidup (*long life education*) dalam rangka mewujudkan masyarakat dewasa, mandiri dan bertanggung jawab serta beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Oleh karenanya kemajuan suatu bangsa dapat ditandai dan diukur dari kemajuan pendidikannya. Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, keterampilan dan sikap serta tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan pelatihan. Proses menunjukkan adanya aktivitas dalam bentuk tindakan aktif dimana terjadi suatu interaksi yang dinamis dan dilakukan secara sadar dalam usaha mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena tindakan pendidikan selalu bersifat aktif dan terencana, maka pendidikan merupakan suatu perbuatan atau tindakan sadar agar terjadi perubahan

sikap dan tata laku yang diharapkan yaitu menjadi manusia cerdas, terampil, mandiri, berdisiplin dan berakhlak mulia.

Pendidikan sebagai suatu lembaga yang bergerak di bidang jasa baik oleh tenaga pengajar, administrasi maupun pengelola, perlu memperhatikan aspek-aspek penunjang pendidikan agar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Output pendidikan dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan akhlak yang dikehendaki dalam proses pendidikan yang dilakukan. Pendidikan yang diharapkan adalah pendidikan yang bermutu atau berkualitas (Zainuddin, 2008: 1-2).

Menurut Sihombing dan Indardjo bahwa dalam pelaksanaannya, pendidikan yang diharapkan adalah pendidikan yang bermutu atau berkualitas. Kualitas pendidikan meliputi: (1) produk pendidikan yang dihasilkan berupa persentase peserta didik yang lulus; (2) proses pendidikan, menyangkut pengelolaan kelas dan penggunaan metode pengajaran yang tepat serta masyarakat yang kondusif; (3) adanya kontrol pada sumber-sumber pendidikan yang ada (Zainuddin, 2008: 3).

Secara umum kualitas pendidikan diwarnai oleh empat kriteria yaitu: 1) kualitas awal peserta didik, 2) penggunaan dan pemilihan sumber-sumber pendidikan yang berkualitas, 3) proses belajar mengajar, dan 4) output pendidikan. Berbagai masalah yang terjadi dan belum terciptanya kualitas atau mutu pendidikan yang dicita-citakan, mensyaratkan bahwa pendidikan di Indonesia harus terus-menerus dibangun dan ditenahi. Pendidikan merupakan kebutuhan bangsa dan

siapa saja yang belajar dan dimanapun mereka belajar pemerintah memberikan kesempatan dan *support* yang adil dan setara.

Dalam hal ini ada empat aspek sasaran pembangunan pendidikan agar dapat meningkat kualitasnya, yaitu: (1) pendidikan harus dapat menjamin kesempatan belajar bagi keseluruhan warga masyarakat; (2) pendidikan mempunyai relevansi antara proses pendidikan dengan mutu lulusan; (3) pendidikan diarahkan pada pengembangan mutu pengajaran, yang meliputi efektivitas belajar mengajar, guru yang bermutu, dana memadai dan sarana-prasarana yang memadai pula; (4) pendidikan mengarah pada terciptanya efisiensi pengelolaan pendidikan, hal ini akan tercapai apabila tujuan pendidikan tercapai (Zainuddin, 2008: 3-4).

Peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran yang harus diarahkan pada mutu pengajaran dan output pembelajaran. Peningkatan kualitas ini tergantung pada efektivitas belajar mengajar, sumber daya pendidikan dan efisiensi pengelolaan pendidikan. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan termotivasi dalam belajar, semakin bertambah jenis pengetahuan, bertambah keterampilan, dan dapat memperbaiki sikap atau tata laku yang dihasilkan dari pembelajaran yang diterima.

Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada beberapa dimensi

pembelajaran yang terkandung dalam pengertian tersebut yaitu terjadinya proses interaksi, ada pendidik, ada peserta didik, ada sumber belajar, dan terjadi dalam lingkungan belajar. Agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal diperlukan strategi yang merupakan program umum (*grand plants*) yang di dalamnya tercakup tujuan, sasaran, kebijakan dan alokasi sumber daya. Agar strategi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif diperlukan manajemen pembelajaran yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Peran guru dalam melaksanakan fungsi manajemen pembelajaran sangatlah mendasar, sehingga guru dalam proses pembelajaran adalah seorang manager pembelajaran yang bertugas mempersiapkan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan melakukan evaluasi pembelajaran. Guru sebagai manager pembelajaran memiliki otoritas dalam melaksanakan semua fungsi manajemen pembelajaran tersebut sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajarannya (Mantja, 2010: 202).

Pembelajaran dan pendidikan seyogyanya merupakan sebuah pembelajaran yang emasipatoris, yaitu pembelajaran yang sejak dari tingkat pandangan dunia filosofis (*philosophical worldview*), sampai ke tingkat strategi, pendekatan, proses dan “teknologi pembelajaran” menuju ke arah pembebasan anak didik dalam segenap eksistensinya. Pendidikan pola lama yang mendominasi pembelajaran justru membuat peserta didik menjadi terbelenggu, dan tidak bebas mewujudkan keseluruhan (*wholeness*) potensi kependidikan dirinya. Peserta didik hanya menjadi

objek dan diposisikan sebagai orang yang tidak tahu apa-apa, dan dijejali oleh para guru sesuai kemampuannya sendiri. Meningkatnya proses pembelajaran harus memberikan peluang lebih besar bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri mereka. Dalam hal ini seyogyanya sekolah berperan sebagai laboratorium sedangkan guru dan tenaga kependidikan lainnya dapat memainkan peran lebih besar sebagai narasumber dan *oracles* bagi peserta didik untuk sosialisasi dan penanaman nilai-nilai dalam diri peserta didik. Pembelajaran di sekolah akan membentuk peserta didik menjadi *democratic citizens* yang memiliki *civic values* sehingga dapat mengekspresikan keinginan mereka dengan penuh *civility* (keadaban) di tengah kehidupan bangsa yang multikultural (Wahyudi dan Sabardila, 2009: 227-231).

Dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran, guru harus mengubah proses belajar mengajar pola lama yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam seluruh kegiatan. Pada kenyataannya dengan pola lama siswa hanya mendengarkan ceramah guru saja sehingga pembelajaran cenderung monoton, membosankan, dan siswa menjadi malas belajar, bahkan tidak jarang yang mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Tidak terjadi kegiatan yang interaktif antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Sikap siswa yang pasif ini terjadi pada hampir semua mata pelajaran yang disampaikan guru, termasuk Pendidikan Kewarganegaraan. Ada beberapa

hal yang menyebabkan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu ditingkatkan kualitas pembelajarannya.

Pertama, Pendidikan Kewarganegaraan dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak menarik, sebagai pelajaran yang tidak berguna dan hanya sebagai pelajaran pelengkap saja. Pembelajaran bersifat membosankan, guru sebagai pemegang monopoli proses belajar mengajar dan tidak menerapkan pembelajaran partisipatoris (*participatory education*) yang dapat mendorong dan merangsang keaktifan siswa, sehingga banyak yang pasif bahkan mengantuk di kelas. Terlebih lagi ada yang beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak penting, tidak menjadi target ujian nasional yang menjadi penentu bagi kelulusan, sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi menurun.

Kedua, munculnya isu-isu dalam kaitannya dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, antara lain adanya kemerosotan pengetahuan, kasadaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Malas belajar yang menyebabkan menurunnya nilai-nilai pendidikan dan moral yang termuat dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, baik dimensi pengetahuan Kewarganegaraan (*Civics Knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum, dan moral; dimensi ketrampilan Kewarganegaraan (*Civics Skill*) meliputi ketrampilan, partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; maupun dimensi nilai-nilai Kewarganegaraan (*Civics*

Values) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, dan perlindungan terhadap minoritas. (Anonim, 2003: 2).

Ketiga, menurun dan kendornya semangat kebangsaan dan sikap patriotisme di kalangan generasi muda, yang dianggap rawan bagi ketahanan nasional Indonesia. Generasi muda sebagai generasi yang rawan dan mudah terpengaruh oleh arus globalisasi, maka penanaman sikap mental yang mengarah pada sikap nasionalisme dan patriotisme perlu agar tidak terlalu hanyut dalam gelombang deras arus globalisasi tersebut. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan meningkatkan dan menyadarkan warga negara Indonesia untuk mengembangkan dan memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia, yang telah berkembang sejak masa lampau hingga masa kini yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sehingga menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air, serta bangga sebagai bangsa Indonesia. Sikap nasionalisme ini harus selalu tertanam dalam setiap jiwa warga negara Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan atau "*Civic Education*" mengajarkan tentang nilai-nilai dan sejarah perkembangan bangsa ini dari masa lampau hingga kini, merupakan mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh setiap pelajar. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan

kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara sebagai bekal menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara, sehingga melahirkan warga negara yang memiliki jiwa dan semangat patriotisme dan nasionalisme yang tinggi, dan tidak tergeser oleh deras arus global (Soejadi dan Thaib, 2002: 1-2).

Berbagai upaya dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Melaksanakan inovasi dalam pembelajaran dengan cara memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dan mampu merangsang siswa untuk lebih aktif belajar. Penerapan metode pembelajaran interaktif, pendekatan pembelajaran yang sesuai, dan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, dimaksudkan untuk mengubah pandangan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar menjadi mata pelajaran yang disenangi. Konsep PAIKEM yaitu pembelajaran partisipatif, aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sebagai langkah merenovasi pembelajaran menuju pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran aktif ini memberi kebebasan untuk mengaktualisasi seluruh potensi yang ada (Suprijono, 2011: 9).

PAIKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student-centered learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa perintah dan tidak merasa terbebani atau takut. Siswa

termotivasi untuk mengadakan eksplorasi, kreasi, dan bereksperimen dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini adalah terdapatnya perubahan paradigma di bidang pendidikan, seperti yang dicanangkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan di Indonesia saat ini harus beranjak dari: (1) *schooling* menjadi *learning*, (2) *instructive* menjadi *facilitative*, (3) *government role* menjadi *community role*, dan (4) *centralistic* menjadi *decentralistic*. Ini berarti pendidikan tidak hanya tanggung jawab sekolah sebagai lembaga formal, tapi menjadi tanggung jawab semua pihak. Hal ini sesuai konsep tripusat pendidikan oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu: pendidikan di lembaga pendidikan, pendidikan di masyarakat, dan pendidikan di keluarga (Rusman, 2010: 321-322).

Pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik. Peserta didik dibelajarkan bagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut dapat dipergunakan di luar kelas. Peserta didik diperkenankan bekerja secara kooperatif (Zainuddin, 2008: 11).

Pembelajaran partisipatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa (*student center*) bukan dominasi guru dalam penyampaian materi pelajaran. Pembelajaran akan lebih bermakna karena siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam

berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dan mediator sehingga siswa mampu berperan dan berpartisipasi aktif dalam mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas (Rusman, 2010: 323-324).

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan metode yang bervariasi. Pembelajaran efektif dapat tercapai apabila seluruh siswa dapat dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa. Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) (Rusman, 2010: 324-326).

Berdasarkan pengamatan sementara, saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran dengan cara ceramah tanpa ada variasi dengan metode yang lain, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran banyak siswa yang mengantuk, kurang bersemangat dan

merasa bosan. Namun beberapa guru telah menggunakan metode interaktif dengan pendekatan kontekstual diantaranya menggunakan metode simulasi dengan pendekatan *role-play*, pendekatan kooperatif, model jigsaw, dan sebagainya. Penggunaan metode yang bervariasi tersebut dilakukan guru untuk mencoba meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi pelajaran dan penanaman nilai-nilai bagi siswa. Dari strategi yang ada, strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah metode simulasi dengan pendekatan bermain peran atau *role-play*.

Role-play merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role-play* adalah suatu media pembelajaran aktif, maka sangat penting bahwa problem atau fokus yang akan dikerjakan membawa pada eksplorasi yang bersifat praktis. *Role-play* merupakan pendekatan pembelajaran untuk memecahkan masalah yang berdasarkan pada pengalaman yang dimiliki individu siswa. Karena itu jika akan menggunakan strategi pembelajaran *role-play* buatlah beberapa pertanyaan yang dapat anda jawab sendiri. Diantara pertanyaan tersebut adalah; Bergunakah problem khusus ini bila dieksplorasi dengan *role-play*? Adakah peran-peran dan skenario yang jelas yang dapat dieksplorasi siswa? (Zaini, 2004: 108-112).

Adanya berbagai permasalahan tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran aktif

yaitu pendekatan *role-play* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan konsep nasionalisme pada kompetensi dasar peran serta dalam usaha pembelaan negara, untuk menumbuhkan jiwa patriotik dan mempertebal rasa cinta terhadap tanah air dan bangsa.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka fokus dalam penelitian ini adalah: Adakah peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada konsep nasionalisme melalui pendekatan *role-play* bagi siswa kelas IXb semester genap di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2010/2011? Fokus penelitian ini dijabarkan menjadi dua sub fokus:

1. Adakah peningkatan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada konsep nasionalisme melalui pendekatan *role-play* bagi siswa kelas IXb semester genap di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2010/2011?
2. Adakah peningkatan kualitas *output* pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada konsep nasionalisme melalui pendekatan *role-play* bagi siswa kelas IXb semester genap di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2010/2011?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan pendekatan *role-play* di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan konsep nasionalisme melalui pendekatan *role-play* bagi siswa kelas IXb semester genap di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2010/2011.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas *output* pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan konsep nasionalisme melalui pendekatan *role-play* bagi siswa kelas IXb semester genap di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2010/2011.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini dapat memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, peningkatan kualitas proses dan kualitas *output* pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan utamanya pada peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan konsep nasionalisme pada kompetensi dasar peran serta dalam usaha pembelaan negara melalui pendekatan pembelajaran *role-play*.

Dengan penelitian ini pula diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang penerapan strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru Pendidikan Kewarganegaraan, siswa, sekolah, dan peneliti.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada konsep nasionalisme dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif yaitu pendekatan *role-play* sehingga aktifitas belajar siswa dapat meningkat.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dapat mengembangkan potensi yang dimiliki masing-masing siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme pada jiwa setiap pelajar sebagai generasi penerus bangsa dengan cara turut berperan serta dalam usaha pembelaan negara.

c. Bagi Sekolah.

Dapat mendorong guru lain untuk aktif melaksanakan pembelajaran yang inovatif dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti.

Mendapatkan fakta bahwa dengan menerapkan pendekatan *role-play* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa. Selain itu dapat memperoleh bekal dan memberi wawasan mengenai pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang inovatif.

e. Bagi Pembaca dan Peneliti Lain.

Memperoleh referensi tentang penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu penerapan pendekatan *role-play*.